KONAMI



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID

A HIDEO KOJIMA GAME

PlayStation

VX282-J1
(SLPM 87411~2)

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

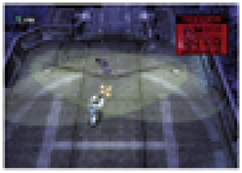
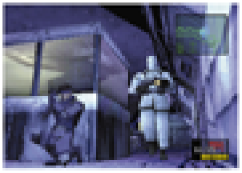
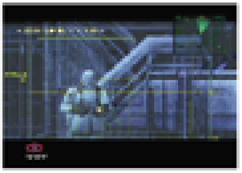
KONAMI

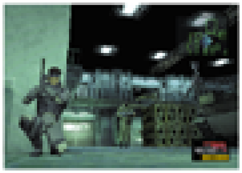
PlayStation

単独潜入、極限の緊張感。

タクティカル・エスピオナージ(潜入)・アクションゲーム。「敵から隠れながら進む」という独特のゲームシステムによる極限の緊張感。21世紀初頭、アラスカ。現役の特殊部隊が突如として蜂起、核兵器保存庫を占拠した。人類最大のテロ事件に、ソリッド・スネークは独り再び戦場へと向かう。世界の命運をかけた単独潜入任務が今静かに開始される....。

www.konami.jp






⚠ 注意(ちゅうい)

「解説書」およびお使いになるハードウェアの「取扱説明書」「安全のために」を必ず読んでから、ご使用ください。特に、小さいお子様は保護者の方がお読みの上、正しい方法でご使用ください。

●このソフトウェアのゲームデータをセーブ(記録)するには、メモリーカード(SCPH-1020/別売り)が必要です。"プレイステーション2"専用メモリーカード(8MB)はご使用になれません。

株式会社コナミデジタルエンタテインメント
〒107-8324 東京都港区赤坂9-7-2 www.konami.jp

商品に関するお問い合わせ
ゲームの攻略方法・裏技等に関するご質問にはお答えできません。
TEL：お客様相談室 0570-086-573
(上記の番号をご利用頂けない方：03-5771-0517)
受付時間：平日 午前9:00～午後7:00／土日祝日 午前10:00～午後6:00
URL：www.konami.co.jp/toiawase

COMPACT disc

NTSC | J

●このソフトウェアは1998年に発売された同タイトル製品と同一内容です。

VX282-J1
(SLPM 87411～2)

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1ブロック | アナログコントローラ対応

再生紙を使用しております。

KONAMI

PlayStation

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

解説書

このソフトウェアの解説書およびお使いのハードウェアの取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。
小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠警告

光の刺激によって引き起こされる発作について
点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害（失神など）などの症状（光感受性発作）が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠注意

こんなときはすぐにプレイを中止する
上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて
振動障害のある方は、バイブレーション（振動）機能を使用しないでください。

- **プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。**
- **疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。**
- **プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。**
- **プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。**

使用上のご注意

●このディスクは日本国内仕様（NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY）の"PlayStation"規格のソフトウェアです。他の機器で使うと、機器などの故障の原因となったり、耳や目などに悪い影響を与えたりすることがありますので、絶対におやめください。●暖房器具の近くや車中など、高温／多湿になるところに置かないでください。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●プラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）でご利用される際に、画像の焼き付き（残像映像）が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

VX282-J1 (SLPM 87411～2)

「MG」メタルギアとは？

メタルギア（MSX2用）が発売されたのは1987年7月。「戦うだけがゲームじゃない。敵から隠れながら進む！」といった逆転の発想から生まれたこのゲームは、敵を撃つだけのアクションゲームが全盛であった当時のゲームシステムの常識を覆し、ユーザー、メーカーに大きな衝撃を与えた。斬新なシステムだけではなく、その起伏に富んだシナリオや緻密な人間ドラマ、ストーリーテリングの手法もまた、評判を呼び、大きなヒット作になったのである。その後、続編である「ソリッドスネーク」が発売され、この作品も高い評価を受ける。しかしMSX市場の収束と共に、これがコナミMSX最後の作品となったが、「メタルギア」シリーズは以降、幻の名作として語り継がれることとなった。現在でもその人気は根強く、32ビット機での再登場を願う声が高まっていたのである。

目次

プロローグ

Solid Snake



OUTER HEAVEN蜂起

1995年、南アフリカ奥地に突如出現した武装要塞国家OUTER HEAVEN。そこで核搭載型二足歩行戦車メタルギアが開発されていることを掴んだ西側はFOX HOUNDに潜入工作を要請した。先に潜入したグレイ・フォックスは敵の捕虜となるも、新入隊員のソリッド・スネークが彼を解放、開発途中のメタルギアを破壊して、OUTER HEAVENを陥落させた。だが脱出を図るスネークの前に一人の男が立ち塞がった。FOX HOUND 総司令官ビッグボス。OUTER HEAVENの実態は大規模な傭兵派遣会社であり、ビッグボスこそがその指揮官だったのだ。西側に対する情報撹乱を目論んで送り込んだスネークによって逆に野望を打ち砕かれたビッグボスが叫ぶ。「お前はやりすぎた、やりすぎたのだ！」激闘の末ビッグボスを倒したスネークは、独り燃え上がるOUTER HEAVENを後にした。
「メタルギア」より

ザンジバーランド騒乱

1999年、石油を精製する微生物OILIXを開発したキオ・マルフ博士が拉致された。中央アジアの少数民族自治区に興った独立武装勢力ザンジバーランドがOILIXを手に入れることで、エネルギー危機にあえぐ世界に対し軍事的政治的優位を確立せんと謀ったのだ。当時のFOX HOUND司令官ロイ・キャンベルは退役していたソリッド・スネークを呼び戻し、ザンジバーランドへの潜入、キオ・マルフ博士の奪還を依頼した。鉄壁の防御をかいくぐり、ザンジバーランド奥深く潜入を果たしたスネークは、OUTER HEAVENから移管されこの地で完成していたメタルギアを破壊、傭兵部隊を束ねるかつてのFOX HOUND隊員グレイ・フォックスとの死闘を制して、OILIXの精製法を奪還することに成功した。そしてスネークはザンジバーランドを影で率いていた男と対峙する。ビッグボス。OUTER HEAVENを生き延びた彼は、自分達戦士が唯一生の充足を得られる状況＝戦争を世界に喚起し続けるために武装要塞国家ザンジバーランドを築いたのだ。二度目の、そして最後の闘いに勝利したスネークは戦場を去りアラスカの雪原に消えた。
「メタルギア２　ソリッドスネーク」より

プロローグ

そして21世紀初頭………

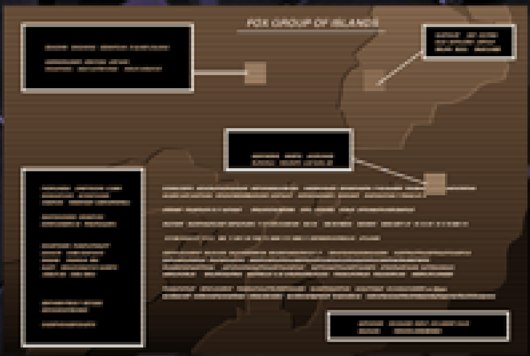
アラスカ、フォックス諸島沖の孤島、シャドー・モセス島にある核兵器廃棄所で演習を行っていたハイテク特殊部隊FOX HOUNDが突如として蜂起、島を占拠した。数百の核弾頭を手にした彼等の要求は「伝説の兵士」ビッグボスの遺体。彼等は24時間以内に要求が受諾されない場合、核を発射すると通告してきた。

史上最大のテロ事件に、元FOX HOUND隊員ソリッド・スネークが呼び戻され、極秘裏に任務が下る。

核兵器廃棄所に単独潜入、人質として囚われたDARPA局長、アームズ・テック社社長を救出、テロリストを排除、武装解除せよ。

タイムリミットは24時間。

スネークは独り再び戦場へと向かう……。



ゲームの目的



ゲームの目的

潜入。



「敵に見つからずに潜入する」

あなたはソリッド・スネークとなって、テロリスト達が占拠した核兵器廃棄所に単独で潜入しなければなりません。敵兵はスネークを発見すると仲間を呼んで攻撃してきます。一対多数の戦闘では勝ち目はありません。できるだけ無用な戦闘は避けるようにしてください。

【任務内容】スネークに与えられた任務は２つ。

1.核兵器廃棄所への潜入、テロリストの核発射能力の有無の調査、核発射の阻止
2.人質として囚われたDARPA局長とアームズ・テック社社長の救出

ゲーム開始当初は、DARPA局長の救出が目的となります。

ゲームの始め方



1. 「メタルギア ソリッド」DISC 1 を本体に正しくセットして、電源を入れてください。

2. KONAMIロゴ表示後、タイトルデモが始まります。
◎ボタンまたはスタートボタンを押すとタイトル画面になります。

3. タイトル画面時にスタートボタンを押すとメニューが表示されます。方向キーの上下でメニューを選び、◎ボタンで各メニューに進みます。

4. ゲームを初めてプレイするときは「NEW GAME」を選んでください。

[NEW GAME]

ゲームを最初から始めます。

[LOAD GAME]

選択後、データ選択画面に移ります。データを選ぶと、セーブされたところからゲームを再開します。(⇒p.20「セーブ・ロード」)

[OPTION]

各種設定の変更を行います。(⇒p.27「ブリーフィング・オプション」)

[BRIEFING]

ブリーフィングがプレイできます。(⇒p.27「ブリーフィング・オプション」)

[SPECIAL]

ブリビアス・オペレーションズ等を見ることができます。(⇒p.28「VR訓練・スペシャル」)

[VR TRAINING]

VR訓練がプレイできます。(⇒p.28「VR訓練・スペシャル」)

ディスク交換について

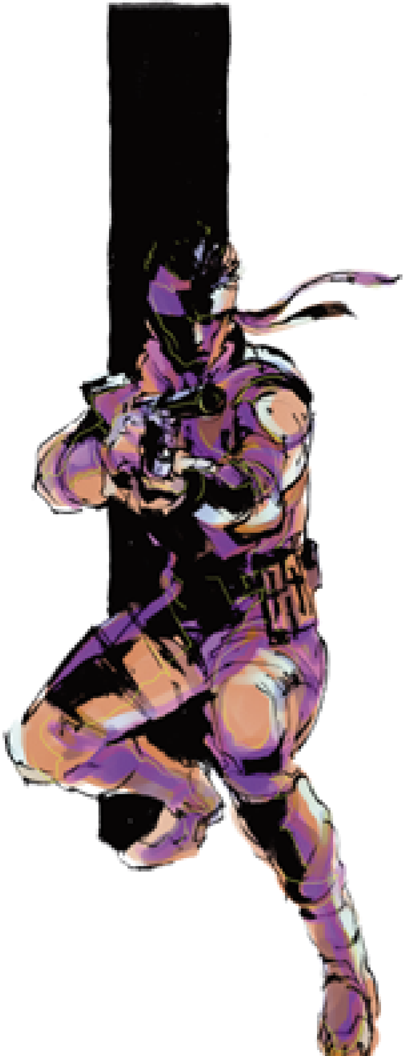


このゲームはDISC2枚組です。
DISC交換画面が表示されたら、指示に従ってDISCを交換してください。
DISC 2のセーブデータがある場合は、DISC 2から始めることができます。

【CDアイコンについて】



本体の使用環境が適切でなかったり、著しく長時間連続で使用したりすると、CD-ROMが正しく読めないことがまれに発生します。CD-ROMが正しく読めない状態が非常に長く続いた時、画面にCDアイコンが表示されることがあります。その場合はゲームを中断し、一度電源を切ることをおすすめします。



アナログコントローラ操作方法

L2ボタン….装備品の装備
(⇒p.23「アイテム」)

L1ボタン….装備品のクイックチェンジ
(⇒p.33「上級者テクニック」)

R2ボタン….武器の装備
(⇒p.23「アイテム」)

R1ボタン….武器のクイックチェンジ
(⇒p.33「上級者テクニック」)

【方向キー】
通常:移動
主観モード
:視界の移動
(⇒p.16
「カメラモード」)



【左スティック】
(アナログモードスイッチON状態で使用可)
通常:移動
主観モード:視界の移動
(⇒p.16「カメラモード」)
右スティックは使用しません

【スタートボタン】 ポーズ

【セレクトボタン】 無線機モードへ
(⇒p.21「無線機」)

【アナログモードスイッチ】
ON(RED表示点灯)の状態で左スティック使用可
※ON/OFFいずれでも振動します。
(⇒p.27「ブリーフィング・オプション」)

△ボタン 主観ボタン
主観モードへ(⇒p.16「カメラモード」)

□ボタン 武器ボタン
武器を装備している:武器の使用
武器を装備していないとき:投げ、首絞め
(⇒p.33「上級者テクニック」)

×ボタン ホフクボタン(キャンセルボタン)
立っているとき:しゃがむ
※しゃがみ時に方向キーを押すとホフク状態になります
しゃがみ/ホフク状態のとき:立つ(⇒p.15「カメラモード」)

○ボタン アクションボタン(決定ボタン)
通常 :パンチ(連打すればキック)
張りつき状態の時:音をたてる

コントローラ操作方法

L2ボタン……装備品の装備
（⇒p.23「アイテム」）

L1ボタン……装備品のクイックチェンジ
（⇒p.33「上級者テクニック」）

R2ボタン……武器の装備
（⇒p.23「アイテム」）

R1ボタン……武器のクイックチェンジ
（⇒p.33「上級者テクニック」）

【方向キー】
通常：移動
主観モード
：視界の移動
（⇒p.16
「カメラモード」参照）



△ボタン 主観ボタン
主観モードへ（⇒p.16「カメラモード」）

□ボタン 武器ボタン
武器を装備している：武器の使用
武器を装備していないとき：投げ、首締め
（⇒p.33「上級者テクニック」）

×ボタン ホフクボタン（キャンセルボタン）
立っているとき：しゃがむ
※しゃがみ時に方向キーを押すとホフク状態になります
しゃがみ／ホフク状態のとき：立つ（⇒p.15「カメラモード」）

○ボタン アクションボタン（決定ボタン）
通常 ：パンチ（連打すればキック）
張りつき状態の時：音をたてる

【スタートボタン】
ポーズ

【セレクトボタン】
無線機モードへ
（⇒p.21「無線機」）

※「OPTION」メニューの「KEY CONFIG」でボタン配置を変更することができます
（⇒p.27「ブリーフィング・オプション」）

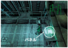
操作方法

《張りつき》

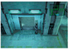
壁などに向かって方向キーを押し続けると、張りつき状態になります。
(⇒p.34「上級者テクニック」)

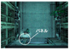
《貨物用昇降機》

パネルの前に立ってアクションボタンを押すと作動します。



《エレベータの操作》







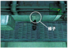
1.エレベータ扉の横にあるパネルに向かいアクションボタンを押してエレベータを呼びます。エレベータが来るまでに時間がかかる場合もあります。

2.エレベータ内部の操作パネルの前に立つと階数ボタンが表示されます。

3.方向キーの上下で移動したい階を選択、アクションボタンを押せばエレベータが動き出します。

《梯子の昇り降り》

梯子の前か上でアクションボタンを押せば、昇り降りができます。





《通風口の出入り》
通風口にはホフク状態で出入りします。
ホフクボタンを押してから方向キーを押すとホフク状態になります。通風口の中ではイントルードモードに切り替わります。
(⇒p.16「カメラモード」)

《ダンボール装備時》
移動は通常通りですが、主観モード時は箱の中から覗いた視界になります。
移動するところを見つからなければ、敵兵はただのダンボール箱と思い込み、見過ごしてしまうかもしれません。

操作方法

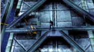
特殊イベント



《拷問イベント》
◎ボタン:連打することでLIFEが回復します。
セレクトボタン:服従します。

TIMEゲージがなくなるまでの間、電流が流れて、LIFEが減少していきますので、◎ボタンの連打でLIFEを回復してください。
LIFEがなくなるとGAME OVERです。
なお、"服従"してもGAME OVERにはなりません。

※このイベントではコンティニューができません。



《ラペリング(ロープ降下)》
⊗ボタン:壁を蹴ります。
壁から離れている間に方向キーの下を押せば下に降ります。
方向キーの左右を押して壁を蹴るとその方向に跳躍します。

◎ボタン:押している間は壁に足を着けます。
壁に足を着けている状態で方向キーを押すとその方向に少しずつ移動します。

ラペリング中はハインドからの銃弾や壁から吹き出る蒸気にあたるとダメージを受けます。それらをうまく避けながら、下まで降りてください。

画面の説明

1.LIFEゲージ

ソリッド・スネークの残りLIFEです。普段は表示されていませんが、LIFEの増減があった場合に表示されます。LIFEがゼロになるとGAME OVERになります。

※ボス敵に勝利すると、LIFEが全回復してMAX値が上昇します。

2.プレイヤーキャラ

あなたが操作するキャラクター「ソリッド・スネーク」です。



《アイテム》

3. 武器 現在装備している武器を表示。何も装備していない場合は表示されません。

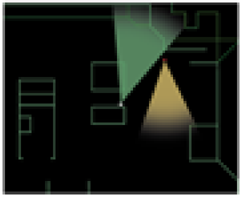
4. 装備品 現在装備している装備品を表示。何も装備していない場合は表示されません。

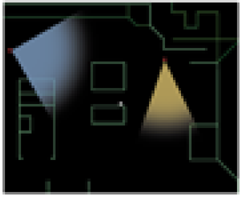


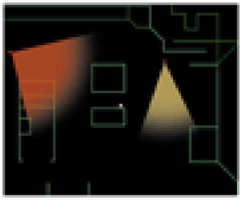
O_2(酸素)ゲージ

水中やガスが充満しているエリアで表示される、プレイヤーの酸素残存量です。O_2ゲージがゼロになると、LIFEゲージが減少していきます。ガスエリアではガスマスクを装備することによりO_2ゲージの減り方を少なくすることができます。

レーダー







《潜入モード時》

■中心の光点
ソリッド・スネーク

■緑の円錐
主観モード時の
ソリッド・スネークの視界

■赤い光点
敵兵

■青い円錐
通常の敵兵の視界

■赤い円錐
物音モード/足跡モード
時の敵兵の視界

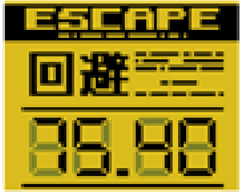
■黄色の円錐
監視カメラの視界

※レーダーは音響共鳴の強い空間(狭い場所)では使用不可能になります。



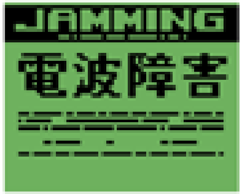
《危険モード時》

敵に発見されると、危険モードへ移行してレーダーは使用不可能になります。敵の視界から出るとカウントダウン開始、ゼロになると回避モードへ移行します。



《回避モード時》

敵兵がスネークを探している状態です。敵に再発見されると危険モードに、カウンターがゼロになると潜入モードに移行します。レーダー使用不可能。



《電波障害時》

電波障害によりレーダーが使用不可能になっている状態です。監視カメラやリモコンミサイルなど、電子装置を使った機器が正常に作動しなくなります。

1.ボス敵LIFEゲージ

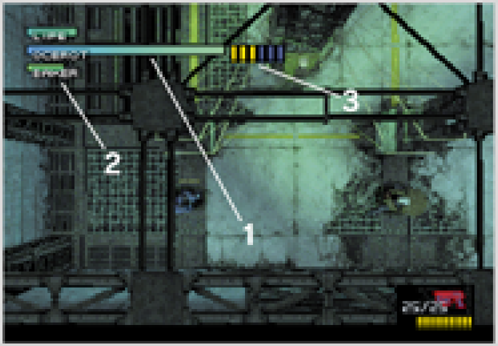
ボス敵の残りLIFEを表示します。

2.人質LIFEゲージ

人質がいるときに表示されます。このゲージがゼロになった場合にも、GAME OVERになります。

3.弾数ゲージ

(対リボルバー・オセロット戦のみ)
リボルバー・オセロットの持つ武器の残弾を表します。残弾がゼロになるとリボルバー・オセロットは立ち止まって弾の補充(リロード)を行います。



カメラモード

「メタルギア　ソリッド」では、カメラモードを使い分けることによって緊張感溢れる潜入任務が体験できます。カメラモードの特性をよく把握して、上手に利用してください。

《フカンモード》 通常、カメラ位置はフカンになっています。





《ビハインドモード》 隠れながら周りを探るときに…









方向キーを押し続けて特定の曲がり角や壁などに張りつくと、カメラ位置がその場所に適した位置へと移動します。

《主観モード》レーダーの圏外を見るとき、周りを詳しく観察するときに…

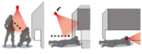




主観ボタンを押すと、カメラ位置がプレイヤーの視点に変わります。
主観ボタンを押しながら方向キーを押すと、視界の向きを変えることができます。そのときのプレイヤーの視界はレーダー上に緑の円錐で表示されます。
(⇨p.34「上級者テクニック」)

《イントルードモード》狭い場所に潜り込んだときに…

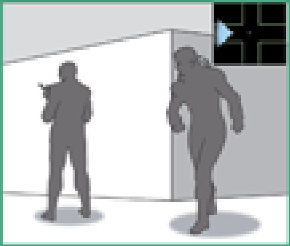




ホフク状態で特定の狭い場所（通風口やトラックの下など）に入るとカメラ位置がプレイヤー視点に変わります。方向キーの上で前進、下で後退。左右のキーでそれぞれの方向を向きます。イントルードモード中にも主観モード可能。

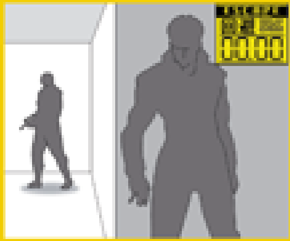
敵の警戒レベル

潜入モード



潜入モードは、スネークが敵兵や監視カメラなどに発見されていない状態です。

回避モード



回避モードでは、敵兵は通常の巡回ルートを離れてスネークを探しています。

カウンターがゼロになる（回避モード → 潜入モード）

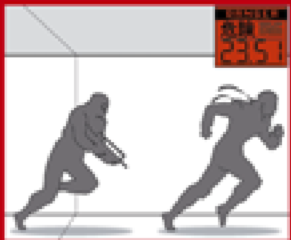
敵に発見される（回避モード → 危険モード）

敵に発見される（潜入モード → 危険モード）

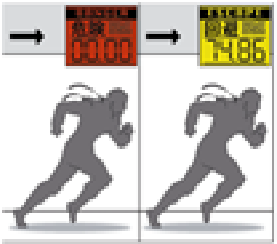
危険モード

危険モードは、スネークが敵兵や監視カメラに発見されている状態です。





敵がスネークを見失うとカウントダウン開始、ゼロになると回避モードに移行



潜入モード時の敵兵の動き

潜入モードでは、敵兵は基本的に一定のルートを巡回しています。
敵兵には視覚、聴覚があり、巡回ルート内に異常がないかどうかをチェックしていますが、中には居眠りをしている敵兵もいます。



このモードで敵兵を倒すとアイテムボックスを落とすことがあります。

潜入モード時の敵兵は、物音が聞こえると通常の巡回コースを離れて音の発生ポイントを調べにいきます。この状態を「物音モード」と言い、レーダー上では敵兵の視界が赤い円錐で表示されます。
音の発生ポイントで異常がないことを確認すれば敵兵は巡回ルートへと戻ります。
わざと物音をたて敵兵をおびき寄せることも可能です。



(⇒p.33「上級者テクニック」)

危険モード時の敵兵の動き

危険モードでは、敵兵は仲間を呼んでスネークを攻撃してきます。
敵兵がスネークを見失うと回避モードに移行します。

危険モード中は敵兵はスネークの存在を確認しているので「物音モード」になることはありません。



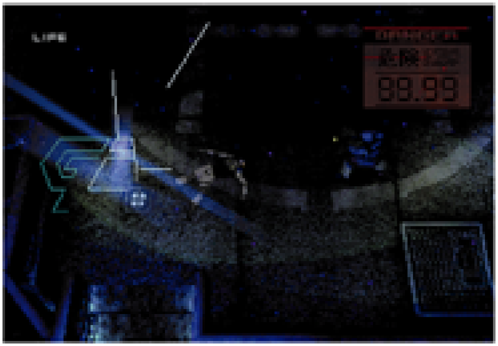
回避モード時の敵兵の動き

回避モード中に、敵に再発見されると危険モードに移行します。
レーダー上のカウンターがゼロになるまで逃げきることができれば、潜入モードに移行して、敵兵は巡回ルートへと足早に戻っていきます。

回避モード中も潜入モードと同様「物音モード」を利用して敵兵を誘導することが可能です。

ゲームオーバー

プレイヤーのLIFEゲージか、人質LIFEゲージがゼロになるとGAME　OVERになります。またステージ途中に仕掛けられているトラップには、即GAME　OVERになるものも存在します。GAME　OVER後しばらくすると、コンティニュー画面になります。



[CONTINUE]

自動保存されている直前の(※)コンティニューポイントからゲームを再開します。コンティニュー回数に制限はありません。



[EXIT]

タイトル画面に戻ります。



【(※)コンティニューポイント】

コンティニューポイントとは、「エリア間の移動後」や「ボス敵戦の直前」など、ゲーム進行上の節目となるポイントのことです。

セーブについて

「メタルギア ソリッド」でのセーブは、直前に通過した(※)コンティニューポイントでの状態を保存することを言います。
セーブはメイ・リンとの通信で行います。
(⇒p.22「無線機・セーブ」)



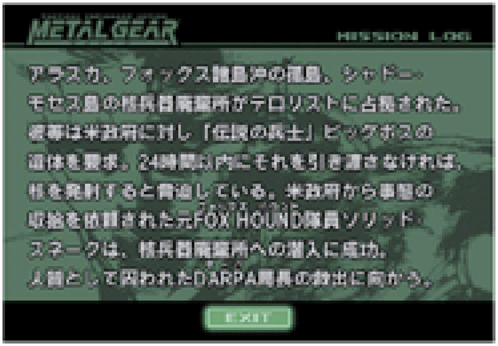
ロードについて

タイトルメニュー画面で「LOAD GAME」を選択すると、データ選択画面が表示されます。データをロードすると、セーブされたコンティニューポイントからゲームを再開します。



《作戦記録(ミッション・ログ)》

それまでのあらすじ、プレイヤーの目的を簡単に説明してくれる便利なモードです。データのロード時にあらすじを読むかどうかを選択できます。



無線機モード

セレクトボタンを押すと、無線機モードに入ることができます。
無線機ではスネークをサポートする様々な人物と会話することができ、ゲーム中の様々な疑問や謎に答えるヒントや情報を得ることができます。



《CALLについて》

通信相手から呼び出し(CALL)があった場合、CALLサインが表示されます。そのときに、セレクトボタンを押して無線機モードに入ると、通信が始まります。CALLは特に重要な情報源です。必ず受信するように心がけましょう。



《無線機の使用方法》

▼通信の手順

1.周波数を合わせる

方向キーの左右で周波数を合わせます。

2.通信を開始する

方向キーの上か◎ボタンで通信を開始します。 正しい周波数を選択していないと「応答ありません」と表示されます。また、正しい周波数でも、相手の状態によっては応答がない場合があります。

※通信相手をメモリから選ぶ

方向キーの下を押すとメモリーウインドウ(通信したことのある相手の一覧)が表示。方向キーで通信したい相手を選択してください。◎ボタンで選択した相手と通信を開始、⊗ボタンでメモリーウインドウをキャンセルできます。

3.無線機モードから抜ける

通信していない状態で、セレクトボタンを押すと無線機モードから抜けます。



《セーブについて》

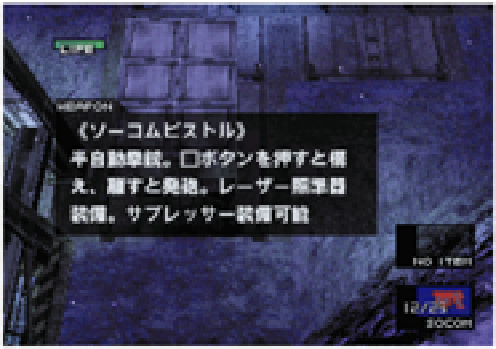
セーブはメイ・リンとの通信で行います。メモリーカード画面表示後、セーブするメモリーカード・ブロックを選択、決定するとセーブされます。(1ブロック使用)

※「メタルギア ソリッド」でのセーブとは、直前のコンティニューポイント(エリア間の移動後やボス敵戦の直前など)を通過したときの状態を保存することを言います。

▼周波数表

通信相手	周波数	情報の特性
ロイ・キャンベル Roy Campbell	140.85	作戦司令官としてスネークに助言を与えてくれます。操作方法やステージの進み方、ヒント等を聞くことができます。
ナオミ・ハンター Naomi Hunter	140.85	FOX HOUNDのメディカルチーフであった彼女からは、FOX HOUNDの詳細、隊員(ボス敵)の情報等を聞くことができます。
メイ・リン Mei Ling	140.96	通信、画像処理のプロフェッショナルで、本作戦の通信担当。 セーブも彼女が担当しています。
ナスターシャ・ロマネンコ Nastasha Romanenko	141.52	軍事アナリストである彼女からは、兵器や核、武器や装備品の使い方等についての情報を聞くことができます。愛煙家。
マスター・ミラー Master Miller	141.80	元サバイバル教官としての知識、心理的なアドバイスやいろいろなテクニックについて教えてくれます。アラスカに関する知識も豊富です。

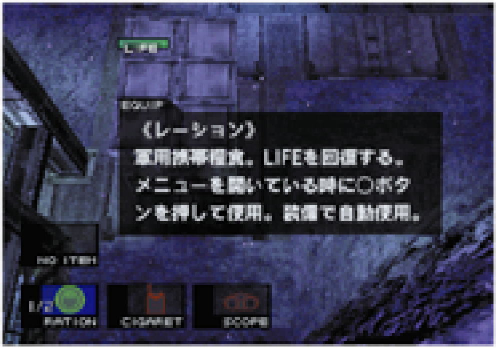
アイテムの装備の仕方



《武器の装備》

R2ボタンを押し続けている間、武器ウインドウが表示されます。
方向キーで装備したい武器を選択、R2ボタンを離せばその武器が装備されます。
何も持たない場合は「NO ITEM」を選択してください。
武器アイコンの下に表示されている数字は(残弾数/最大装備数)です。

※最大装備数はボス敵に勝利する毎に増加します。



《装備品の装備》

L2ボタンを押し続けている間、装備品ウインドウが表示されます。
方向キーで装備したい装備品を選択、L2ボタンを離せばその装備品が装備されます。
何も持たない場合は「NO ITEM」を選択してください。
装備アイコンの下に表示されている数字は(所持数/最大装備数)です。

※最大装備数はボス敵に勝利する毎に増加します。

アイテムを手に入れるには



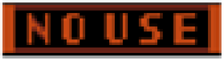
アイテムの調達はアイテムボックスを回収することによって行います。アイテムボックスの中に何が入っているかは、主観モードで確認することができます。

※アイテムは最大装備数を超えて所持することはできません。
そのような場合は「FULL」と表示され、アイテムボックスを回収できません。

※アイテムボックスの中に、まだ手に入れていない武器の弾薬が入っていた場合は「GET WEAPON FIRST」(まず武器を入手せよ)と表示され、回収できません。

主要装備品一覧

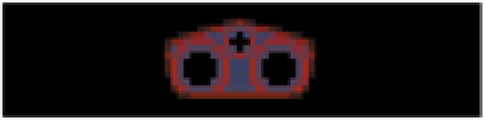
それぞれの装備品は場所や状況によって使えない場合があります。その場合には、装備品ウインドウ表示時に右図のようなアイコンが重なって表示されます。



使用不可能

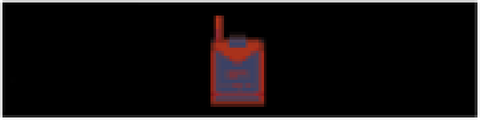


凍結



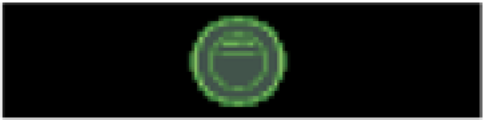
■SCOPE 双眼鏡

可変倍率双眼鏡。装備すると主観モードに切り替わる。
○ボタンでズームイン、×ボタンでズームアウト。



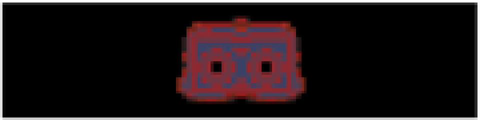
■CIGARET 煙草

ソリッド・スネーク愛用の煙草。
吸い過ぎには注意しましょう。



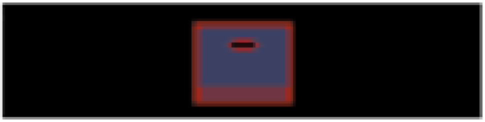
■RATION レーション

軍用携帯糧食。メニューを開いている時に○ボタンを押して使用するとLIFEが一定量回復する。装備している状態でライフがゼロになると、自動的に使用される。



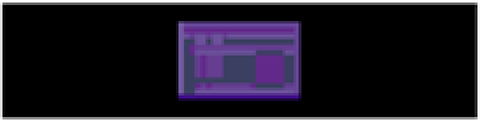
■THERM.G サーマル・ゴーグル

周囲の熱源を映像化する暗視器材。
暗い場所でも視界を確保する事ができる。



■C.BOX A ダンボール箱A

「ヘリポート行」と書かれている箱。
装備するとスネークがダンボール箱をかぶる。
敵兵の目を誤魔化せるかも…？

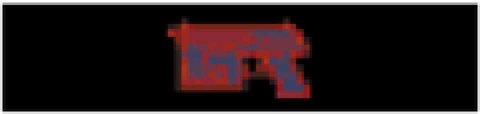


■CARD LV1 IDカード

装備するとカードのセキュリティ・レベル以下の扉を開ける事ができる。
扉のセキュリティ・レベルは主観モードで確認できます。

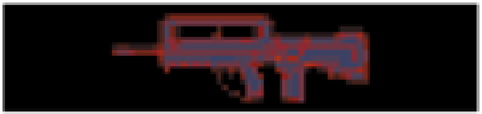
武器一覧

プレイヤーはゲーム中に以下の武器を入手することができます。
それぞれの武器の特性をよく理解して使い分けてください。
ナスターシャと通信すると、装備している武器についての詳しい説明を聞くことができます。(⇒p.21「無線機」)



■SOCOM ソーコムピストル

セミオートマチックピストル。レーザー照準器装備。
武器ボタンを押すと構え、離すと発砲。
サプレッサーを装備すると銃声を消すことができる。



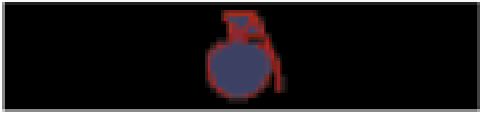
■FA-MAS ファマス

アサルトライフル。武器ボタンを押すと発砲。
押しっぱなしの間、フルオート連射。



■PSG1 PSG1

狙撃用ライフル。装備すると照準モードに入る。
方向キーで照準移動、武器ボタンを押すと発砲。



■GRENADE グレネード

破片手榴弾。武器ボタンを押すと安全ピンを抜き、
離すと投げる。ピンを抜いてから約5秒後に爆発。



■CHAFF.G チャフ・グレネード

電子妨害手榴弾。武器ボタンを押すと構え、離すと投げる。
金属片を散布し、電子装置を撹乱する。
構えてから約5秒後に爆発。



■STUN.G スタン・グレネード

特殊閃光音響手榴弾。武器ボタンを押すと構え、
離すと投げる。爆発すると、一定時間敵を気絶させる。
構えてから約5秒後に爆発。



■C4 C4爆弾

プラスチック爆弾。
武器ボタンで設置。アクションボタンで爆破。



■CLAYMORE クレイモア

対人指向性地雷。武器ボタンで設置。表示される範囲に敵かスネークが入ると爆発。ホフクで近づけば回収可能。地雷探知機を装備するとレーダーに表示される。



■STINGER スティンガー・ミサイル

携帯用地対空ミサイル。装備すると照準モードに入る。
方向キーで照準移動、武器ボタンを押すと発射。



■NIKITA リモコンミサイル

無線誘導ミサイル。武器ボタンを押すと発射。発射後、方向キーでミサイルを操作。主観ボタンでミサイルの視点になる。電波妨害エリアでは誘導不可能。

■CAMERA カメラ

カメラは特殊な装備品です。カメラを装備すると、ファインダー画面に切り替わります。
◎ボタンでズームイン、⊗ボタンでズームアウト。◉ボタンでシャッターを押し、ファインダーに写っている画面を写真データとしてメモリーカードに保存することができます。(写真一枚につき２ブロック使用)。

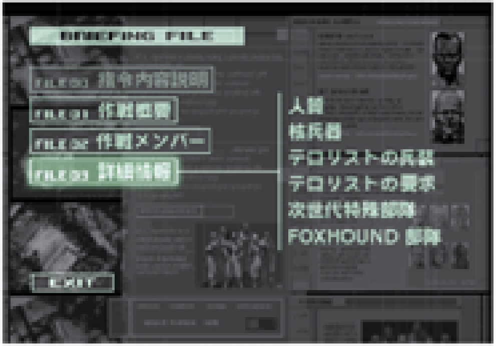


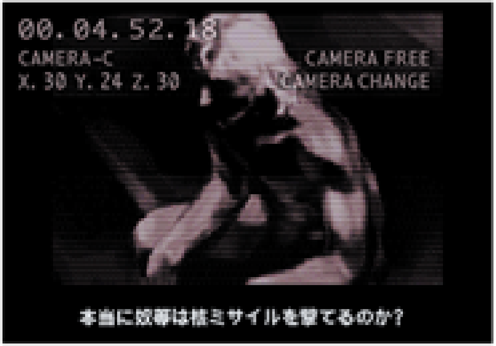




写真データをメモリーカードに保存すると、「SPECIAL」内に「ALBUM」が追加されます。

ブリーフィング 作戦の詳細を聞くことができます。





画面右上部にメッセージが表示されている場合のみ、カメラを操作することができます。
CAMERA FREE：△ボタンでズームイン、□ボタンでズームアウト
CAMERA CHANGE：○ボタンでカメラを切り替えます(A/B/Cの３つから選択)

オプション 各種設定の変更を行います。

[CAPTION]
字幕のオン/オフを選択します。

[SOUND]
ステレオ/モノラルの切り替えが選択できます。

[VIBRATION]
(アナログコントローラがささっているときのみ表示)
アナログコントローラの振動のオン/オフが選択できます。

[VIBRATION TEST]
(アナログコントローラがささっているときのみ表示)
方向キーの左右を押すと振動します。

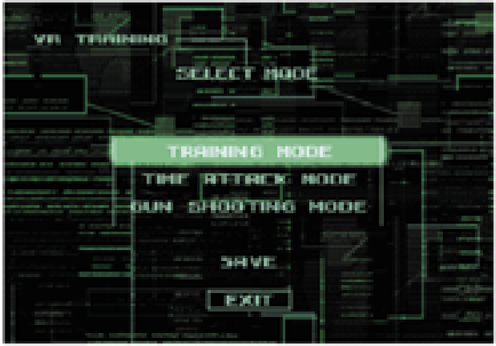
[SCREEN]
ご使用のテレビ本体の明るさ設定を調整できます。

[KEY CONFIG]
ボタン配置の変更を行うことができます。

[EXIT]
タイトル画面に戻ります。

VR訓練

仮想空間での潜入訓練、３つのモードを選択可能。操作方法は本編と同じです。





[TRAINING MODE]

敵に見つからずにゴールを目指します。敵に見つかると訓練中止になります。

[TIME ATTACK MODE]

制限時間内にゴールを目指します。敵に見つかるか、時間が無くなると訓練中止になります。
TRAINING MODEをクリアすると選択できるようになります。

[GUN SHOOTING MODE]

ソーコムピストルを武器に制限時間内にゴールを目指します。全ての敵を倒すとゴールが出現します。ソーコムピストルの弾数は決められていて、ゴール時の残弾数はタイムに換算されます。
TIME ATTACK MODEをクリアすると選択できるようになります。

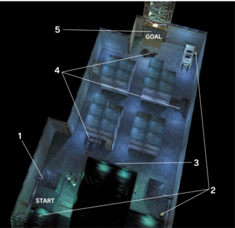
スペシャル

ゲームが進むと選択できるメニューが増えていきます。

[PREVIOUS OPERATIONS]

「メタルギア」「メタルギア２ ソリッドスネーク」のストーリーを読むことができます。

「搬入ドック」



1.狭い場所はホフクで！

歩いて通れないような狭い場所は、ホフクで潜り抜けます。ホフクボタンでしゃがんだ後に方向キーを押せばホフク状態になります。再び立ち上がるには、ホフクボタンを押してください。

2.レーションは標準装備！

単独潜入しているスネークは、武器も装備品も現地調達です。アイテムボックスから色々なアイテムを調達しましょう。このエリアで調達できるアイテムは全てレーション。レーションは装備しているとLIFEがゼロになっても自動的にLIFEを回復してくれる便利なアイテムです。最初のうちはレーションを標準装備するように心がけましょう。

3.見つかったら飛び込め！

このエリアでは敵に見つかった場合でも、海に飛び込んでしまえば敵兵はそれ以上追いかけてきません。危険/回避モード時は岸壁で海の方向に方向キーを押すことによって飛び込むことができます。

4.足音に注意！

搬入ドックエリアには所々に水溜りが存在します。水溜りの上を走ると、音が響いて敵兵の注意を引くことになってしまいます。カベに張りついて歩くかホフクで移動するようにして音を立てないよう注意しましょう。

5.昇降機はすぐに来ない！

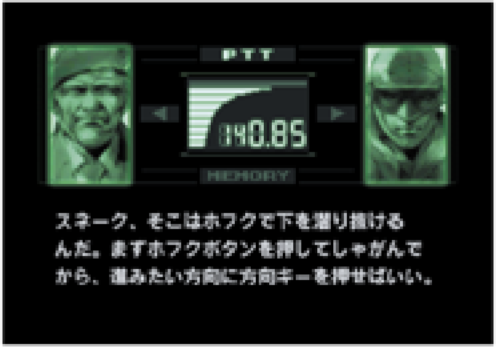
搬入ドックエリアの目的は「敵にみつからないように昇降機に乗り込む」。しかし昇降機はすぐには降りてきません。うまく隠れながら、昇降機が降りてくるのを待ちましょう。

レーダーをよく見よう！

レーダーには敵兵の位置だけでなく、敵兵の視界も表示されます。レーダーをよく見て、敵兵の視界に入らないように注意しましょう。視界にさえ入らなければ、敵兵の背後に忍び寄ることも可能です。

困ったら通信！

困ったら、とにかくセレクトボタンを押して通信。無線機はゲームの進行上のサポートをしてくれる重要な情報源です。通信相手が何を教えてくれるかを理解して、上手に利用しましょう。(⇒p.21無線機)



「ヘリポート」



1.サーチライトに注意！

サーチライトに照らされたアイテムボックスの中身は、電子装置を攪乱することのできる武器チャフ・グレネードです。
サーチライトの動きをよく見て、見つからないように回収しましょう。

2.監視カメラ！

この奥の倉庫にはスタン・グレネードの入ったアイテムボックスと監視カメラが設置されています。監視カメラは真下が死角なので、壁に張り付いて移動すれば安全です。うまくいかない場合はチャフを投げ込んで監視カメラを無効化しましょう。

3.ソーコムを入手！

トラックの荷台のアイテムボックスに入っているソーコムは武器ボタンを押し続けることによってロック・オン可能なセミオートマチックピストルです。

4.レーション回収

ここのアイテムボックスにはレーションが入っています。
雪原の上では足跡が残ります。
見張りの敵兵に注意して回収しましょう。

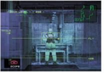
5.目的はココ！

ヘリポートエリアの目的は二つあるダクトのうちのどちらかに潜り込むこと。
ダクトはどちらも足元にあるので、潜り込むときはホフクで！

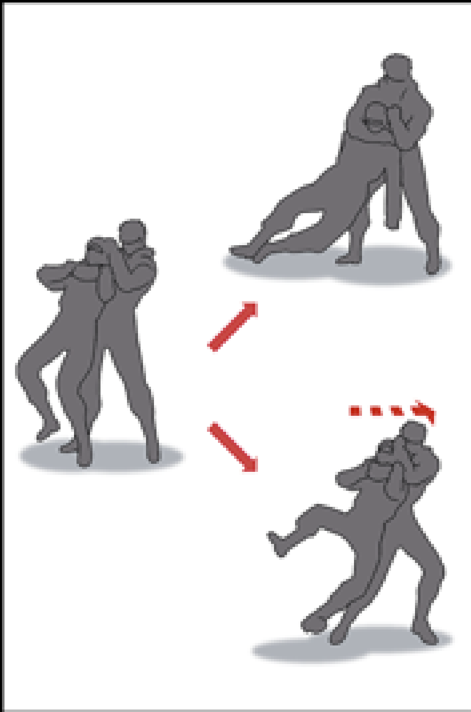
居眠り敵兵

1階ダクトの前を担当する敵兵は時々居眠りをしています。しかし、監視カメラの前にいるのでうかつに近づけません。
少し離れたところで音をたてて、居眠り敵兵をおびき寄せましょう。一度見つかってしまうと居眠りをしなくなります。





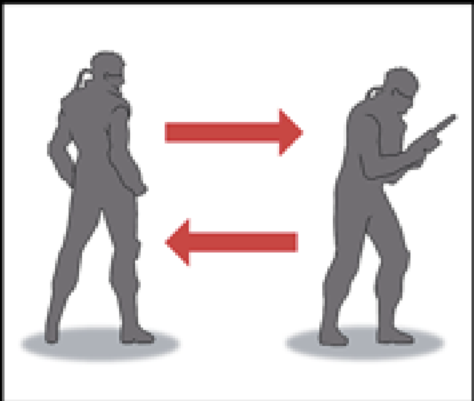
上級者テクニック



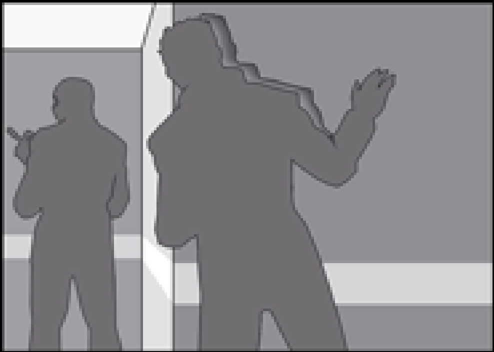
《首締め》
武器を何も装備していない状態で、敵の近くで（方向キーを押さずに）武器ボタンを押すと、敵の首を締めることができます。

■首を締めた状態（武器ボタン押しっぱなし）で、方向キーを押すと、敵を引きずって歩きます。

■首を締めた状態で、武器ボタンを連打すると敵兵の首を折ることができます。



《クィックチェンジ》
R1/L1ボタンで、ウインドウを開くことなく武器/装備品の付け外しができます。アイテムを装備しているときは装備を外し、何も装備していないときは直前に装備していたアイテムを装備します。



《覗き込み》

主観モード時にR1ボタンを押すと右に、L1ボタンを押すと左に一歩移動します。ボタンを離すともとの位置に戻ります。物陰に隠れながら、すばやく向こうを覗き込みたいときに使うテクニックです。



《タクティカル・リロード＆走り撃ち》

戦闘中のリロード（弾の補充）は、無防備状態となるのでとても危険です。弾倉の弾が切れそうなときは、R1ボタンを2回押せば、アクションをキャンセルしてリロードを行うことができます。また、ソコムやファマスは武器ボタンを押しながらホフクボタンを押すことにより、走り撃ちが可能となります。



《おびき寄せ＆足音モード》

敵兵は不審な物音を聞きつけると、巡回ルートを離れて音の発生ポイントを調べに行き、異常がないことを確認すると再び巡回コースに戻っていきます。壁等に張り付いている時にアクションボタンを押すと音をたてることができるので、上手く利用すれば敵兵をおびき寄せることができます。



■ソリッド・スネーク Solid Snake
元FOX HOUND部隊隊員。どのような状況下、いかなる場所でも任務をこなす潜入のエキスパート。



■メリル・シルバーバーグ Meryl Silverburgh
キャンベルの姪。FOX HOUND部隊の蜂起に巻き込まれる。戦士として優れた素養を持つが、実戦経験はない。

キャラクター紹介



■ロイ・キャンベル Roy Campbell
旧FOX HOUND司令官。退役軍人であるが、ソリッド・スネークを知る唯一の作戦司令官として呼び戻される。



■ナオミ・ハンター Naomi Hunter
FOX HOUNDのメディカルチーフで、遺伝子治療を担当。キャンベルと共にスネークをサポートする。



■メイ・リン Mei Ling
本作戦の通信データ処理を担当するオペレーター。スネークが使用する新型通信機の開発者でもある。

FOX-HOUND Special Force Group

■リキッド・スネーク
Liquid Snake
スネークと同じ容姿を持つ男。FOX HOUND実戦部隊リーダーで、今回のテロの首謀者。

Liquid Snake

■リボルバー・オセロット
Revolver Ocelot
FOX HOUND隊員。拳銃の名手であり、拷問のマニアとしても知られている。

Revolver Ocelot

■バルカン・レイブン
Vulcan Raven
FOX HOUND隊員。神秘的な力を秘めた、巨漢のシャーマン。寒さに強く強靭な肉体を持つ。

Vulcan Raven



キャラクター紹介

■スナイパー・ウルフ
Sniper Wolf
FOX HOUND隊員。天才狙撃手。1週間もの間、身動きせずに狙撃姿勢を保つ事が出来る。

Sniper Wolf

■サイコ・マンティス
Psycho Mantis
FOX HOUND隊員。元KGB所属の超能力諜報部員。強力な念動力と読心能力を持つ。

Psycho Mantis

■デコイ・オクトパス
Decoy Octopus
FOX HOUND隊員。詳細は不明。

Decoy Octopus

Genome Soldiers

■ゲノム兵士 Genome Soldiers

次期FOX HOUND部隊予備員である、次世代特殊部隊の隊員達。
実戦経験のない隊員がほとんどだが、様々な仮想シミュレーション訓練を受けているため、兵士としての経験値は高い。





■忍者 Ninja
正体不明のサイボーグ忍者。ステルス迷彩を身にまとい、手にしたカタナは鉄骨を切断し、銃弾すら斬り落とす。



■ビッグボス Big Boss
伝説の兵士と呼ばれた元FOX HOUND総司令官。その遺体は軍によって保管されている。

キャラクター紹介



■ハル・エメリッヒ Hal Emmerich
アームズ・テック社の開発員。オタク・コンベンションの常連であることから「オタコン」と呼ばれる。



■ナスターシャ・ロマネンコ Nastasha Romanenko
フリーの軍事アナリスト。核の専門家としてスネークをサポートする。



■マスター・ミラー Master Miller
かつてFOX HOUNDのサバイバル教官(マスター)を務めていたことがある。無線機でスネークをサポートする。

キャラクター紹介

Donald Anderson



■ドナルド・アンダーソン Donald Anderson
国防省付属機関先進研究局(DARPA)局長。今回の事件で人質となる。

Jim Houseman



■ジム・ハウスマン Jim Houseman
国防省長官。AWACS(空中早期警戒管制機)機内より、今回の対テロリスト作戦の指揮をとる。

Kenneth Baker



■ケネス・ベイカー Kenneth Baker
軍需産業のトップ企業「アームズ・テック社」社長。今回のテロでDARPA局長と共に人質となる。

メタルギアソリッド用語集

【FOX HOUND部隊】
1990年代に局地的反乱、地域紛争、テロ活動に対処すべく編成された特殊部隊。政治色が強く、軍事介入ができない場合等に、極秘裏に任務を遂行する影の部隊。部隊員は全員が各種空挺・ダイビング・サバイバル技能をマスターし、あらゆる侵入経路の隠密潜入が可能である。初代総司令官は『伝説の兵士』ビッグボス。彼は湾岸戦争で実証されたハイテク兵器の効力と重要性、また従来の地上戦における兵士によるゲリラ戦の重要性の両者を検討、ハイテク兵器を導入しながらも兵士自身の強さを失わない生身の部隊の編成を目指した。
『OUTER HEAVEN蜂起』後、副司令であったキャンベルが総司令官となり、暗号制を廃止。人工衛星等それまで以上にハイテク機器を駆使する新制キャンベルFOX HOUND部隊を築き上げる。

【次世代特殊部隊】
遺伝子マップ検査を受けて選出された次期FOX HOUND部隊予備員。実力対テロ特殊部隊を前身とし、ビッグボスの死後、会社ごと政府に売却された『OUTER HEAVEN』の傭兵達が編入、次世代特殊部隊として再編成された。実戦経験のない兵士がほとんどだが、遺伝子治療が施され、仮想現実部隊(FORCE21)と共にあらゆる歴史上の作戦、これから起こり得る未来の作戦の仮想シミュレーション訓練をこなしているため、その実力を侮ることはできない。SPACE-SEALSとも呼ばれる。

【メタルギア】
核搭載可能歩行戦車。その主目的は様々な状況に応じて、あらゆるポイントから世界中に向けて各種の核弾頭を発射することにある。単なる核発射モジュールではなく、独自の移動力を持ち、自らの核発射を支援できる武器を装備。これまで世界の核戦略マップから漏れていた全ての地域での活動が可能となるため、核抑守バランスを崩壊させる兵器として全世界に大きな影響と脅威を与えた。

【OUTER HEAVEN】
80年代後半、南アフリカ奥地、に築かれた武装要塞国家。その実態はビッグボス率いる大規模な傭兵派遣会社であった。核搭載重歩行戦車TX-55メタルギアの開発により軍事的優位を築こうとするも、FOX HOUNDが送り込んだソリッド・スネークによって計画を阻止され、ビッグボスの敗北と共に崩壊する。

【ザンジバーランド】
中央アジアの少数民族自治区に興った武装要塞国家。1997年の独立戦争において、東西大国の介入にも関わらず勝利を収めることができたのは、ザンジバーランドに集った世界各国の傭兵達の活躍によるところが大きいと言われている。そのため、この戦争は「傭兵戦争」とも言われ、戦争を職業とするプロ達の存在を改めて全世界にしらしめた。

【ビッグボス】
60年代より各国を転戦し、生きながら「伝説の兵士」として神話的存在となっていた稀代の傭兵。90年代、FOX HOUNDの総司令官として任命された裏で、OUTER HEAVENを築くが、ソリッド・スネークにより阻止される。その後ザンジバーランドを築くもソリッド・スネークにより再び野望を阻まれた。彼の遺体は「最強の戦士」の塩基配列を記すサンプルとして、政府によって保管されている。

【グレイ・フォックス】
本名：フランク・イエーガー。FOX HOUND部隊最高の名誉、「FOX」のコードネームを持つ男。「OUTER HEAVEN蜂起」の際、先駆けてOUTER HEAVENに潜入。TX-55メタルギアの情報入手後に捕虜となるも、ソリッド・スネークによって救出される。ビッグボスの除隊後、後を追うように消息を絶つ。その後、サンジバーランドでビッグボスと共に各国へ宣戦布告、FOX HOUNDと敵対する立場となり、指令を受けたソリッド・スネークによって倒された。

メタルギアソリッド用語集

【DARPA】
国防省付属機関先進研究局(Defense Advanced Research Projects Agency:防衛高等研究庁)軍事利用を前提とした様々な技術を研究開発する機関。

【アームズ・テック社(AT社)】
シアトルに本社を持つ軍事兵器開発会社。軍需産業最盛期であった冷戦時代に急成長、業界2位にまでのし上がる。SDI計画に荷担し、レールガン等の開発に取り組んでいたが、計画の中止に伴ない大きな損害を出してしまう。また、ステルス技術に関して業界随一の技術力を持っているにも関わらず、コスト面での折り合いがつかずに次期主力戦闘機での競争入札からはずされる等、最近の業績は停滞気味である。

【ATGC社】
バイオビジネスの大手企業。ATGCとは塩基配列のアデニン、チミン、グアニン、シトシンの頭文字を並べたもの。次世代特殊部隊への遺伝子治療は国防省とATGC社の共同プロジェクトである。

【ナノマシン】
ＭＥＭＳ(Micro Electro Mechanical System)技術による微小機械。超小型発信機や医療用ＤＤＳに用いられる。大きさはマイクロメートルスケールだが、単電子トランジスタやシナジーセラミックス等、ナノスケールの技術を利用しているため、一般的にナノマシンと呼称されている。スネークは、通信機やレーダー、対ＮＢＣ兵器防護システムなど様々なナノマシンを体に注入して今回の作戦に臨んでいる。

【遺伝子治療(ジーンセラピー)】
人の遺伝子マップ(ゲノム情報)を解析し、有用な遺伝子のコピーを対象の細胞に導入する。この技術を用いて、優秀な兵士の遺伝子を付与、戦闘力の高いゲノム兵士を作り出したのが次世代特殊部隊である。

【ステルス迷彩】
アームズ・テック社がかねてより研究を重ねていた、ステルス技術の粋を集めた新型迷彩。リアルタイムで光学的屈曲処理を行うことにより対象物を周囲の風景に同化させ、視認性を極限まで低めることを可能とした。

【強化骨格】
人の戦闘能力を極限にまで高める内装式強化装備。人体組織に骨格レベルからサイバネティック・モジュールを組み込むことにより、驚異的な戦闘能力を生み出すことを可能とした。既存サイバネティック技術では解決することのできなかった応力集中や拒絶反応も、遺伝子治療を施すことにより克服している。

【PAL】
パーミッシブ・アクション・リンク。全ての核ミサイルに組み込まれている安全制御システム。PALを用いることなく核ミサイルの発射/解除を行うことはできない。

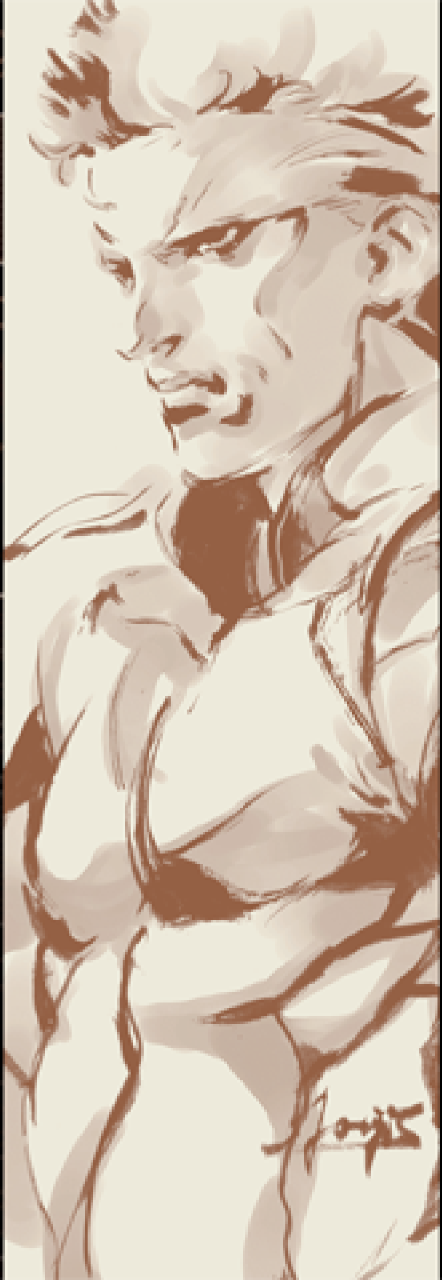
【START】
戦略兵器削減条約。これまでにSTART Ⅰ・Ⅱが批准、米ロ双方の戦略核弾頭を3000-3500個までに削減、大型ICBM、MIRV(多目標弾頭)装備のICBMの全廃が規定されている。近々、START Ⅲが調印される予定。

【TMD】
戦域ミサイル防衛。SDIを中止した米国が、大量破壊兵器やミサイルの拡散に対抗する手段として、開発を進めてきた防衛技術。SDIが主に飛距離の長い戦略核ミサイルを標的にしていたのに対して、TMDは飛距離の短い戦域ミサイルを迎撃するのが目的となっている。

【CTBT】
包括的核実験禁止条約。ジュネーブの国連・軍縮委員会で交渉が進められている条約。地下核実験をも含む全ての核実験全面禁止を目指している。

【NPT】
核不拡散条約。米国、ロシア、英国、フランス、中国の核保有5カ国以外に核兵器が拡散するのを防ぐことを目的とした条約。

キャスト



■ソリッド・スネーク
大塚明夫
■リキッド・スネーク
銀河万丈
■メリル・シルバーバーグ
寺瀬今日子
■ナオミ・ハンター
鶴ひろみ
■ハル・エメリッヒ
田中秀幸
■ロイ・キャンベル
青野　武
■メイ・リン
桑島法子
■忍者
塩沢兼人
■ナスターシャ・ロマネンコ
山田栄子
■リボルバー・オセロット
戸谷公次
■バルカン・レイブン
堀　之紀
■サイコ・マンティス
曽我部和恭
■スナイパー・ウルフ
中村尚子
■ドナルド・アンダーソン
佐藤正治
■ケネス・ベイカー
藤本　譲
■ジム・ハウスマン
麻生智久
■ゲノム兵士A
高塚正也
■ゲノム兵士B
今村直樹



年齢別レーティング制度について

弊社のゲームソフトは、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、商品パッケージの表面に「年齢区分マーク」を表記しており、裏面には対象年齢を決定した根拠となる表現を示す「コンテンツアイコン」を表記しております。

年齢区分マーク

CERO A 全年齢対象　CERO B 12才以上対象　CERO C 15才以上対象　CERO D 17才以上対象　CERO Z 18才以上のみ対象

コンテンツアイコン（「A」区分以外に表記されています）

恋愛　セクシャル　暴力　恐怖　飲酒・喫煙　ギャンブル　犯罪　麻薬　言葉・その他

ゲームソフトはCERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの対象年齢が定められています。これは、表示された年齢以上を対象とする表現内容が含まれていることを示しています。お客様がソフトをご購入される際の商品の情報としてご活用ください。（ただし、「Z」区分は、「18才未満の方に対して販売したり頒布したりしないことを前提とする区分」となります。）

倫理規定などの詳細につきましては、CEROのホームページをご覧ください。http://www.cero.gr.jp/

おことわり

コナミデジタルエンタテインメントでは、より安全で楽しい商品をお客様にお届けするために、常に品質改善を行っております。そのため、お買い上げの時期によって、同一商品の中にも多少の違いが生じる場合がございますので、ご了承ください。なお、改善内容については、お答えできない場合がございます。

株式会社コナミデジタルエンタテインメント

〒107-8324 東京都港区赤坂9-7-2

商品情報満載のホームページ　www.konami.jp

商品に関するお問い合わせ

電話でのお問い合わせは お客様相談室 まで

0570-086-573

受付時間
平　　日 午前 9:00～午後7:00まで
土日祝日 午前10:00～午後6:00まで

●ナビダイヤルは全国どこからでも市内通話料金でご利用いただけます。
●ナビダイヤルをご利用頂けない方は03-5771-0517にご連絡ください。

メールでのお問い合わせは お問合わせ総合案内 まで

www.konami.co.jp/toiawase

ご注意：ゲームの攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。
おねがい：12才までのお子さまは、ほごしゃのかたといっしょに、おといあわせください。

VX282-J1 (SLPM 87411～2)